



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM

#### 3.1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan beberapa metode penelitian yaitu :

##### 1. Studi Literatur

Tahap di mana peneliti akan mencari dan mempelajari bahan – bahan yang berkaitan dengan metode penelitian dari berbagai buku – buku referensi serta memanfaatkan sumber – sumber yang tersedia secara *online* seperti jurnal ilmiah dan artikel yang berhubungan dengan metode CI dan juga resep masakan.

##### 2. Analisis Sistem

Analisis dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam pembangunan sistem, seperti *platform* yang digunakan untuk implementasi sistem, API dan *library*

##### 3. Implementasi

Implementasi *Collective Intelligence* akan dilakukan dalam pembuatan aplikasi dan fitur apa saja yang perlu disediakan untuk mempermudah pengguna saat menggunakan aplikasi. Pada tahapan ini juga dilakukan perancangan *User Interface* yang memberikan navigasi kepada user sehingga *user* akan mengerti maksud dan tujuan pada tiap-tiap tombol pada aplikasi. Dan juga akan ada database untuk menyimpan data masakan, data diri *user* dan data inputan *user* yang telah diterima berdasarkan inputan dari user itu sendiri.

#### **4. Pemograman Sistem**

Pemograman aplikasi dilakukan dengan menggunakan ATOM dengan bahasa PHP lalu *website* dan tampilan yang menggunakan CSS, HMTL juga *database* yang menggunakan MySQL.

#### **5. Uji Coba dan Evaluasi**

Pada tahap ini, akan dilakukan uji coba terhadap aplikasi dan mencari beberapa sukarelawan untuk berperan sebagai pengguna. Dari uji coba tersebut, diharapkan adanya *feedback* dari pengguna. Pengumpulan *feedback* yang berupa kepuasan user berdasarkan *rating user* dan saran *user* yang didapatkan dengan metode pengisian kuisioner. Dengan menggunakan pertanyaan sesuai dengan EUCS yang telah dijelaskan di telaah literatur dan mengukur jawaban dengan menggunakan Skala Likert.

#### **6. Penulisan Laporan**

Penulisan laporan berguna untuk membuat dokumentasi dari penelitian yang telah dibuat dan memberikan informasi yang mendalam untuk penelitian selanjutnya yang dilakukan peneliti lain.

##### **3.2. Teknik Pengumpulan Data**

Pada tahap ini, akan dilakukan pengumpulan data – data yang berhubungan dengan resep masakan sebagai informasi yang akan dimasukkan ke dalam *database*. Untuk proses pengumpulan data, akan dilakukan wawancara ke berbagai sumber antara lain restoran, koki dan *web crawling* pada website resep masakan dan juga membeli buku resepnya langsung.

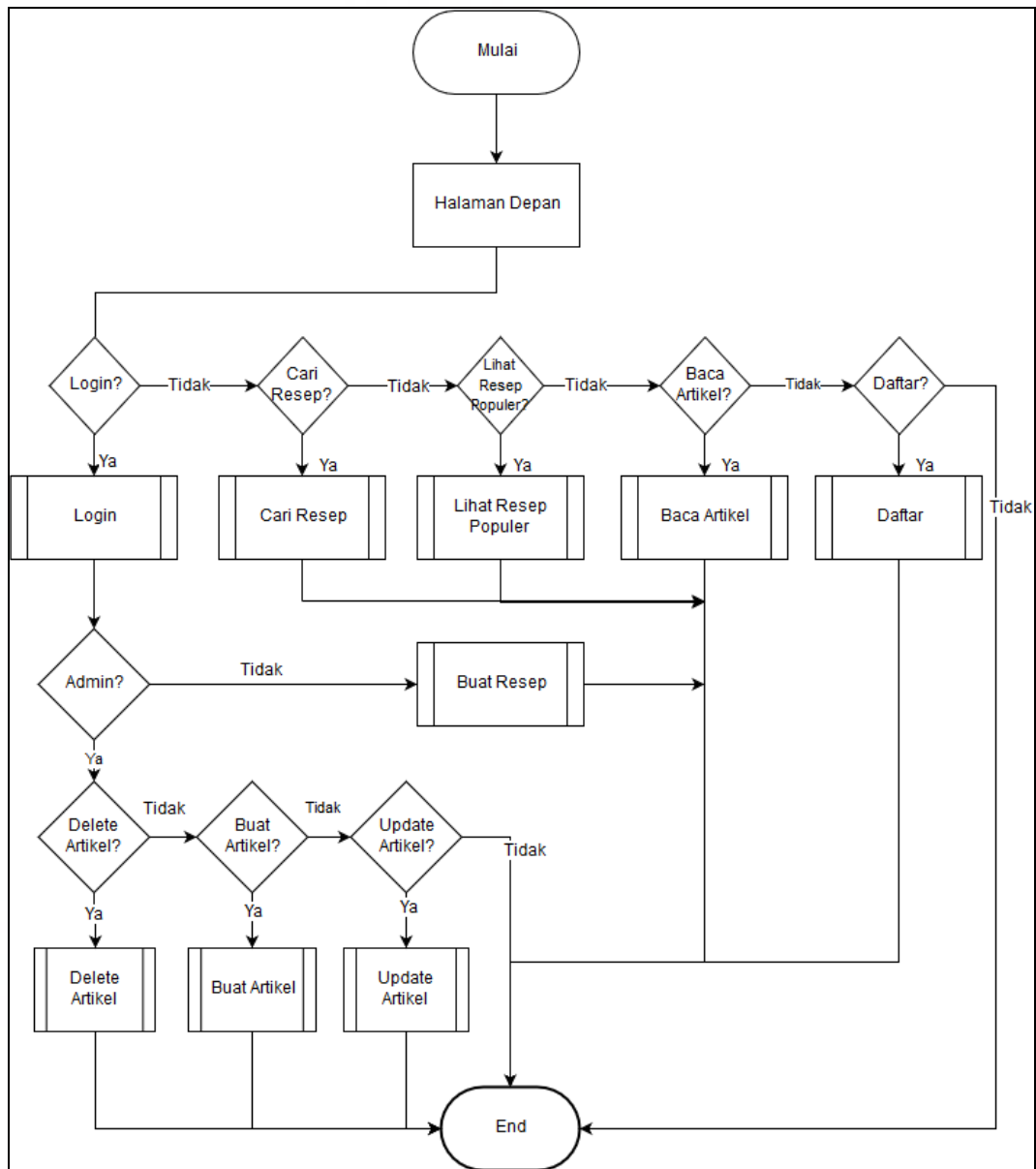
### 3.3. Perancangan Sistem

Pada perancangan sistem, digunakan *flowchart* untuk merancang fungsi-fungsi dan fitur-fitur pada aplikasi. Rancangan *flowchart* digunakan berdasarkan urutan halaman mulai dari *Starting Page* yang merupakan halaman awal *website*. Secara umum, yang dapat dilakukan pengguna pada aplikasi ini adalah melihat resep-resep yang berkaitan dengan inputan user. Untuk merancang data apa saja yang digunakan pada aplikasi saat dijalankan, digunakan *Data Flow Diagram* pada saat perancangan. *Data Flow Diagram* terdiri dari tiga level, yaitu diagram Context, DFD level 1, dan 2

### 3.4. Perancangan Aplikasi

Aplikasi yang dikembangkan terdiri dari beberapa sistem inti. Antara lain adalah halaman untuk melakukan pencarian resep dengan cara mengisi keyword resep pada kotak yang tersedia dan juga halaman pembuatan resep dengan mengisi detail-detail yang diperlukan dalam resep tersebut, selain itu ada pula halaman untuk membaca artikel-artikel yang berkaitan dengan bahan makanan ataupun kuliner lainnya sehingga *user* tidak hanya dapat memasak tetapi juga menambah wawasan terhadap *user* itu sendiri.

### 3.5. Flowchart

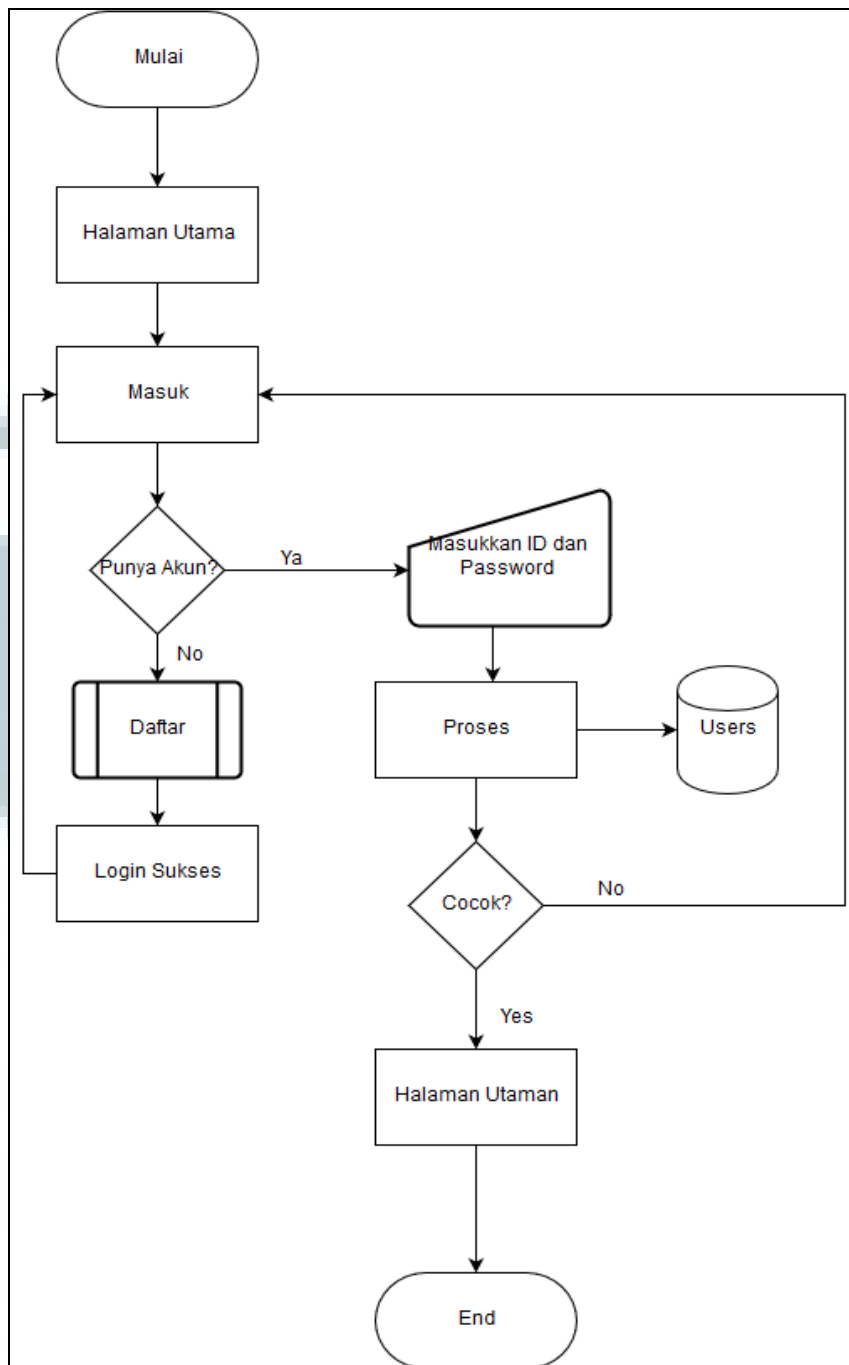


Gambar 3.1 Flowchart Sistem Dapur Saji

Pada gambar 3.1 dapat dilihat bahwa pada saat *website* dibuka, maka terdapat beberapa pilihan yaitu langsung melakukan pencarian , membaca artikel, membuat resep dan juga melakukan *login* terlebih dahulu, apabila *user* memilih memasukkan pencarian tanpa melakukan *login* maka data akan diambil sesuai

dengan inputan *user* dari *database* dan akan ditampilkan ke *user*. Dan apabila *user* melakukan menu *login* maka *user* akan dibawa ke menu *login* yang akan dijelaskan digambar selanjutnya. Apabila *user* belum terdaftar pada *website* ini maka *user* diharapkan untuk registrasi dengan menggunakan data diri agar dapat melakukan proses *login*. Setelah *user* melakukan proses *login* maka *user* dapat melakukan dua aktivitas yaitu pencarian resep dan pembuatan resep baru. Pencarian resep akan dilakukan ketika *user* memilih cari resep dan memasukkan pencarian pada *textbox* yang telah disediakan, setelah itu data akan diambil dari *textbox* tersebut lalu akan diproses dan proses tersebut melakukan pengambilan data dari *database* dan pada akhirnya akan ditampilkan berupa nama menu masakan, apabila *user* memilih pembuatan resep baru dan *user* belum melakukan *login*, maka *user* akan di-*redirect* ke halaman *login* terlebih dahulu untuk mengisi data *login* setelah itu *user* dapat mengisi *form* yang sudah disediakan untuk melakukan pembuatan resep dan apabila *user* telah selesai maka *user* dapat menekan tombol submit dan data yang di-*input* *user* sebelumnya akan dimasukkan kedalam *database*.

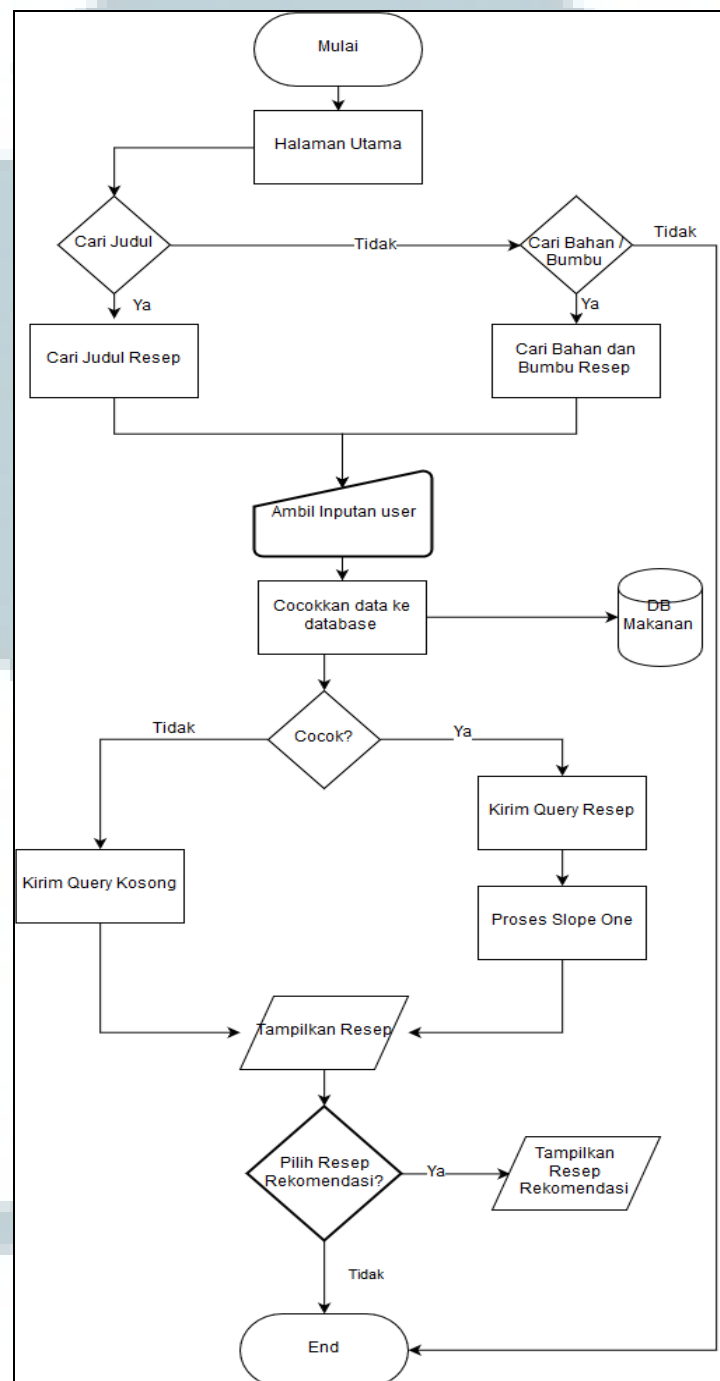
*User* juga dapat membaca artikel yang terdapat pada halaman utama, beberapa artikel tersedia agar *user* dapat menambah pengetahuan tentang masakan ataupun bahan masakan nusantara. Sedangkan fitur seperti menghapus artikel, mengedit artikel dan memperbarui artikel hanya *admin* yang dapat menjalankan fitur tersebut hal tersebut diberlakukan supaya mencegah hal-hal yang tidak diinginkan seperti *user* iseng dapat saja menghapus artikel, mengubah artikel menjadi suatu artikel yang tidak valid.



Gambar 3.2 Flowchart Sistem Login

Pada gambar 3.2 dapat dilihat bahwa apabila *user* ingin melakukan proses *login* maka halaman *login* akan ditampilkan yang dikhususkan untuk *user* mengisi data *user* yang teregistrasi sebelumnya, apabila *user* belum melakukan registrasi maka *user* dapat melakukan registrasi terlebih dahulu dengan melakukan

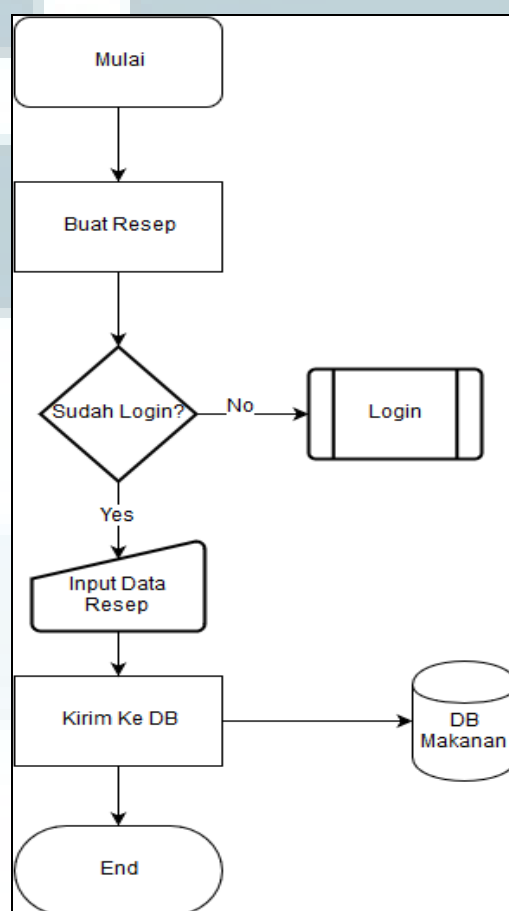
pengisian data berupa email, password, nama dan sebagainya. Setelah proses registrasi selesai maka *user* akan menuju ke halaman konfirmasi bahwa registrasi telah selesai dan user dapat melakukan *login* untuk tahap selanjutnya.



Gambar 3.3 Flowchart Cari Resep

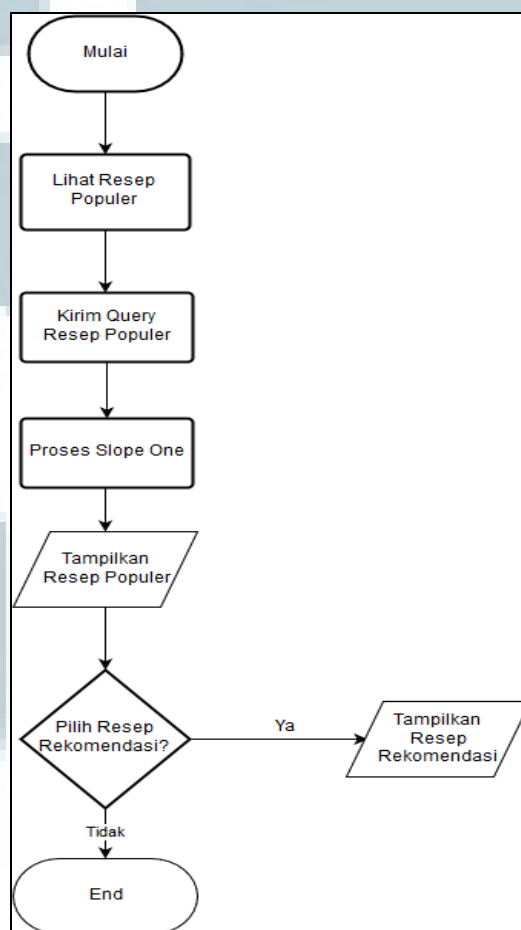


Pada gambar 3.3 proses awal ketika memilih pencarian resep adalah *user* harus menentukan kebutuhannya, apakah *user* mau mencari judul resep atautkah mencari resep menggunakan bahan yang diperlukan. Setelah *user* menentukan kebutuhannya maka *user* harus memasukkan *input* berupa nama bahan, bumbu ataupun judul yang diinginkan, lalu proses pengecekan *database* akan dilakukan, apabila *input user* ditemukan pada *database* maka *user* akan dikirimkan *list* dari resep tersebut. Lalu *user* dapat memilih salah satu resep yang ditampilkan dan akan mendapatkan detail resep yang telah dipilih tadi, selain itu *user* dapat memilih resep rekomendasi yang telah ditentukan dari sistem.



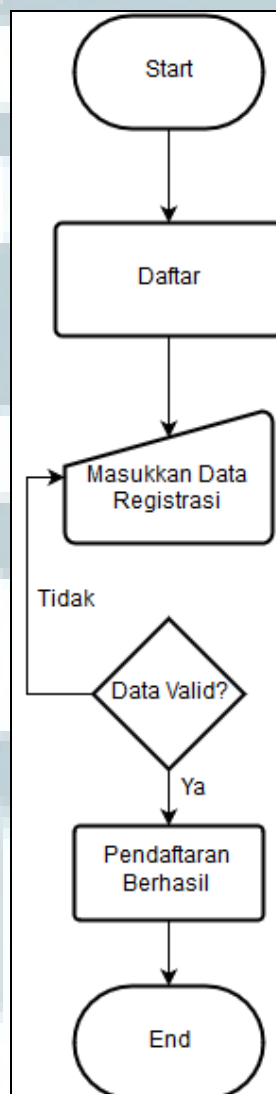
Gambar 3.4 Flowchart Buat Resep

Pada gambar 3.4 terlihat bahwa proses yang akan dilakukan sistem ketika *user* melakukan pengisian data baru untuk tambah resep adalah mengecek apakah *user* yang ingin berkontribusi sudah terdaftar dan melakukan proses *login* terlebih dahulu, apabila *user* telah melakukan proses login maka *user* dapat memberikan judul baru kepada makanan tersebut. *User* yang melakukan pengisian data baru akan dibawa kehalaman yang berisikan beberapa *textarea* yang kosong. Lalu *user* akan mengisi judul, bahan utama, bumbu masakan dan juga cara memasak dan apabila proses pengisian tersebut telah selesai maka *user* tinggal menekan tombol *submit* dan inputan *user* tadi akan difilter lalu dimasukkan kedalam *Database*



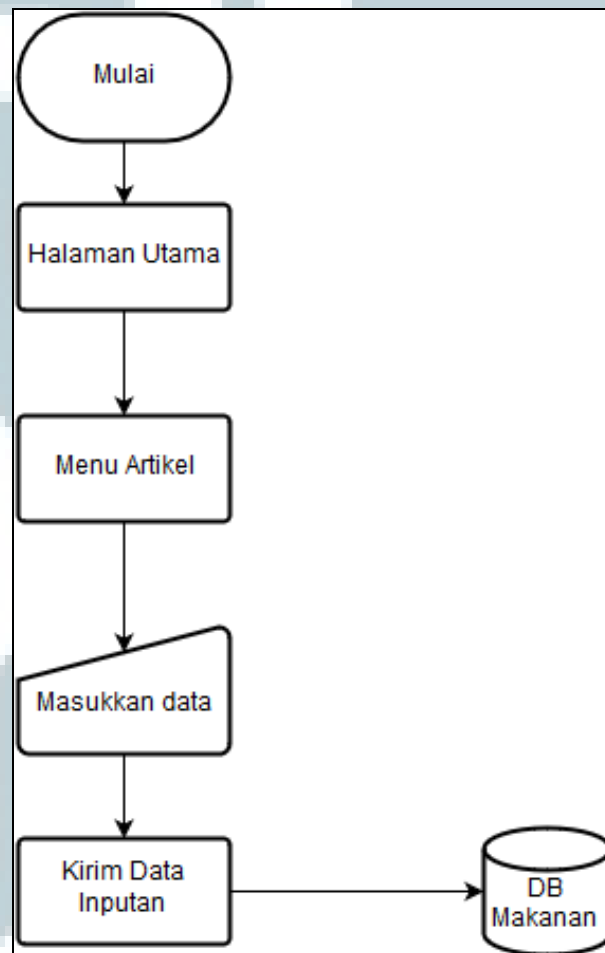
Gambar 3.5 Flowchart Lihat Resep Populer

Pada Gambar 3.5 Dapat dilihat bahwa apabila *user* memilih melihat resep populer maka user akan mendapatkan tampilan berupa resep-resep yang telah diurutkan dari resep yang memiliki jumlah like terbanyak sehingga user dapat melihat resep yang sedang populer. Setelahnya tidak jauh berbeda dengan pencarian resep, user akan mendapati detail resep dan juga akan melihat rekomendasi resep-resep lainnya.



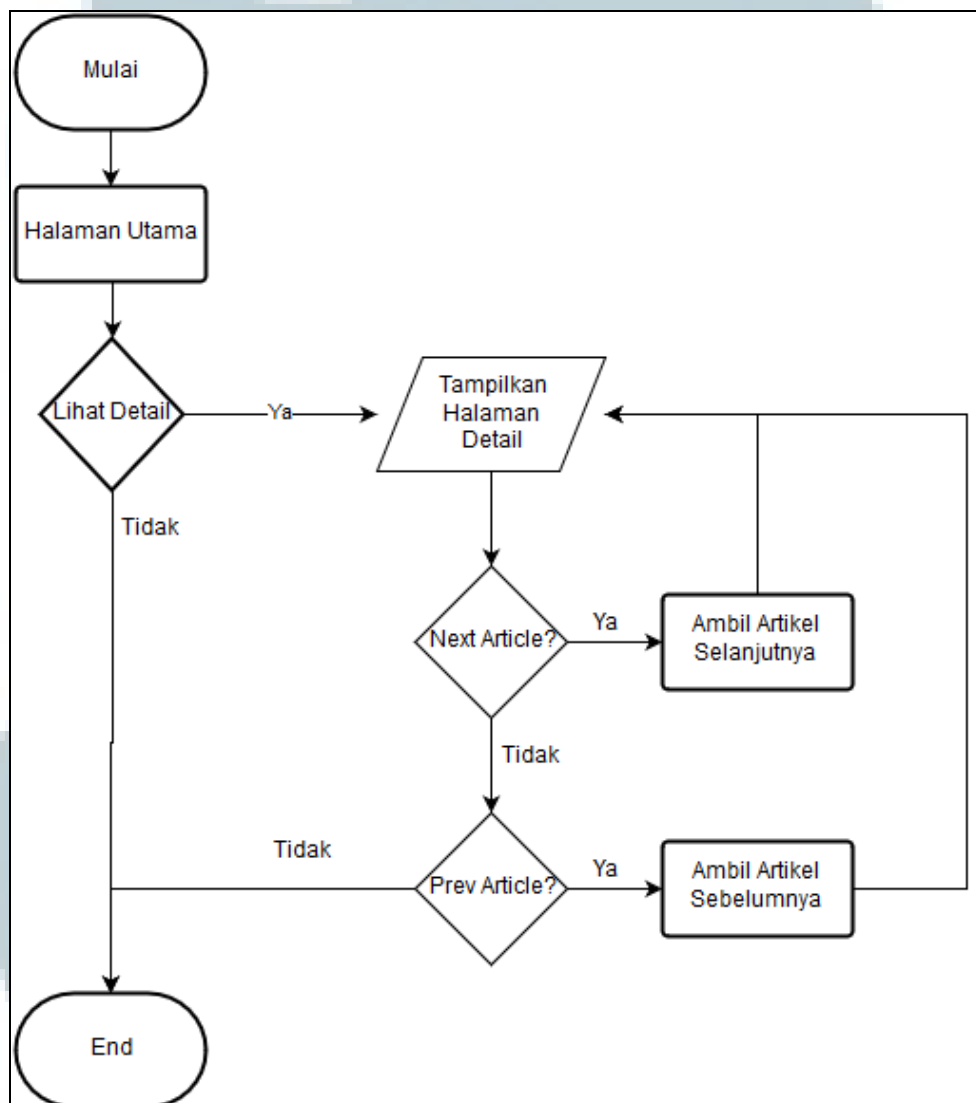
Gambar 3.6 *Flowchart* Daftar

Pada gambar 3.6 dapat dilihat bahwa ketika *user* ingin melakukan registrasi maka *user* harus menginputkan data diri terlebih dahulu. Data akan valid apabila *user* telah menginputkan *username* dan *password* juga *email*, apabila ada yang tidak terisi atau terlewatkan maka *textbox* akan mengeluarkan *warning* supaya *user* dapat mengecek kembali pengisian data sebelumnya. Kemudian data akan dimasukkan kedalam *database* dan *user* akan dibawa ke halaman registrasi telah berhasil.



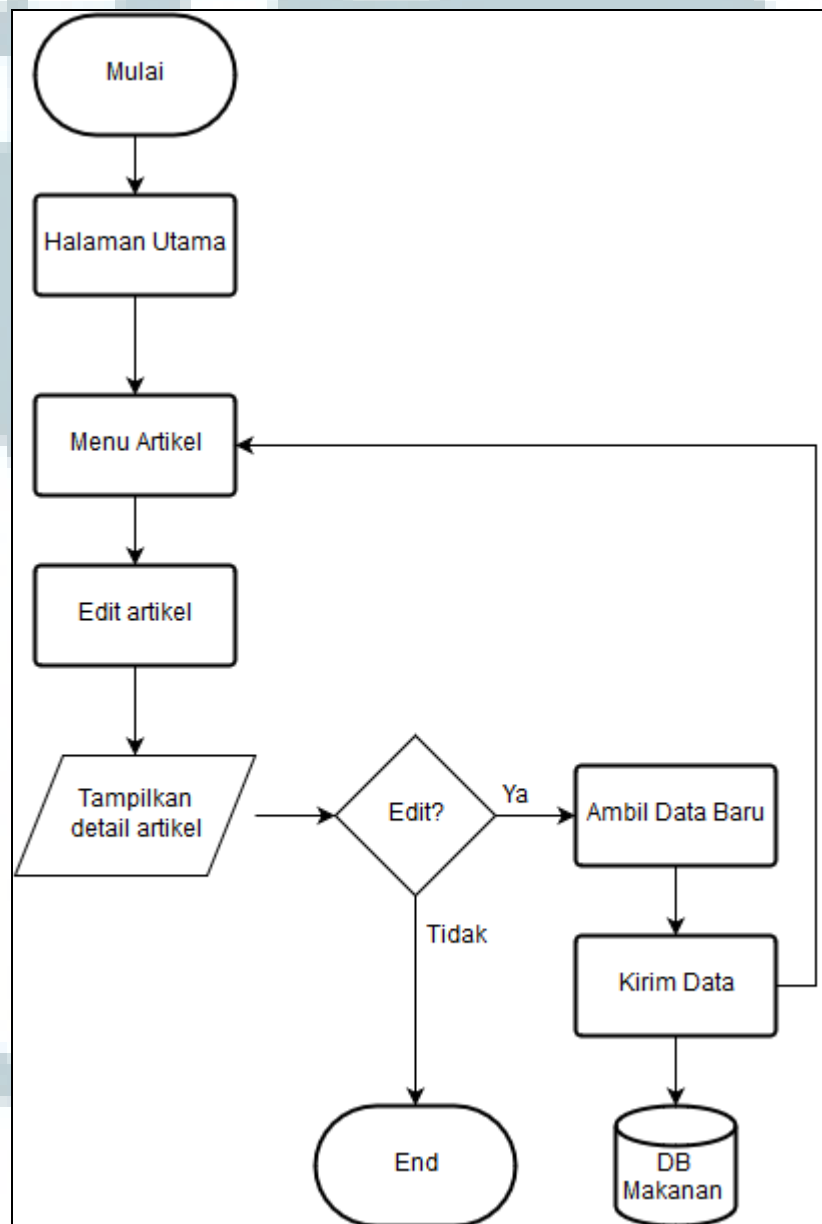
Gambar 3.7 *Flowchart* Buat Artikel

Pada fitur penambahan artikel seperti di gambar 3.7, hanya dapat dilakukan oleh *admin* saja dengan memulai dari halaman utama lalu memilih menu artikel, tampilan *textbox* pengisian artikel akan muncul sehingga *admin* dapat mengisinya, lalu apabila *admin* telah mengisi detail dan judul artikel maka artikel tersebut akan dikirim ke *database* untuk dipublikasikan sehingga *user* dapat membaca artikel tersebut.



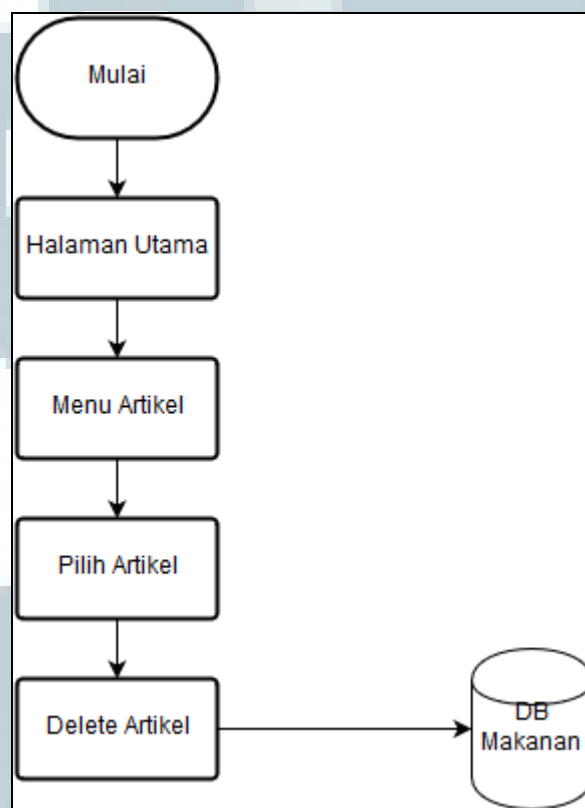
Gambar 3.8 *Flowchart* Baca Artikel

Pada gambar 3.8 digambarkan bahwa *user* dapat membaca artikel pada halaman utama, dan apabila *user* ingin melihat lebih detail *user* dapat menekan judul ataupun tulisan “*see more*” yang telah disediakan setelah tampilan detail ditampilkan ke user, *user* juga dapat memilih apakah *user* ingin membaca artikel selanjutnya ataupun artikel sebelumnya dengan tombol yang telah disediakan.



Gambar 3.9 Flowchart Edit / Update Artikel

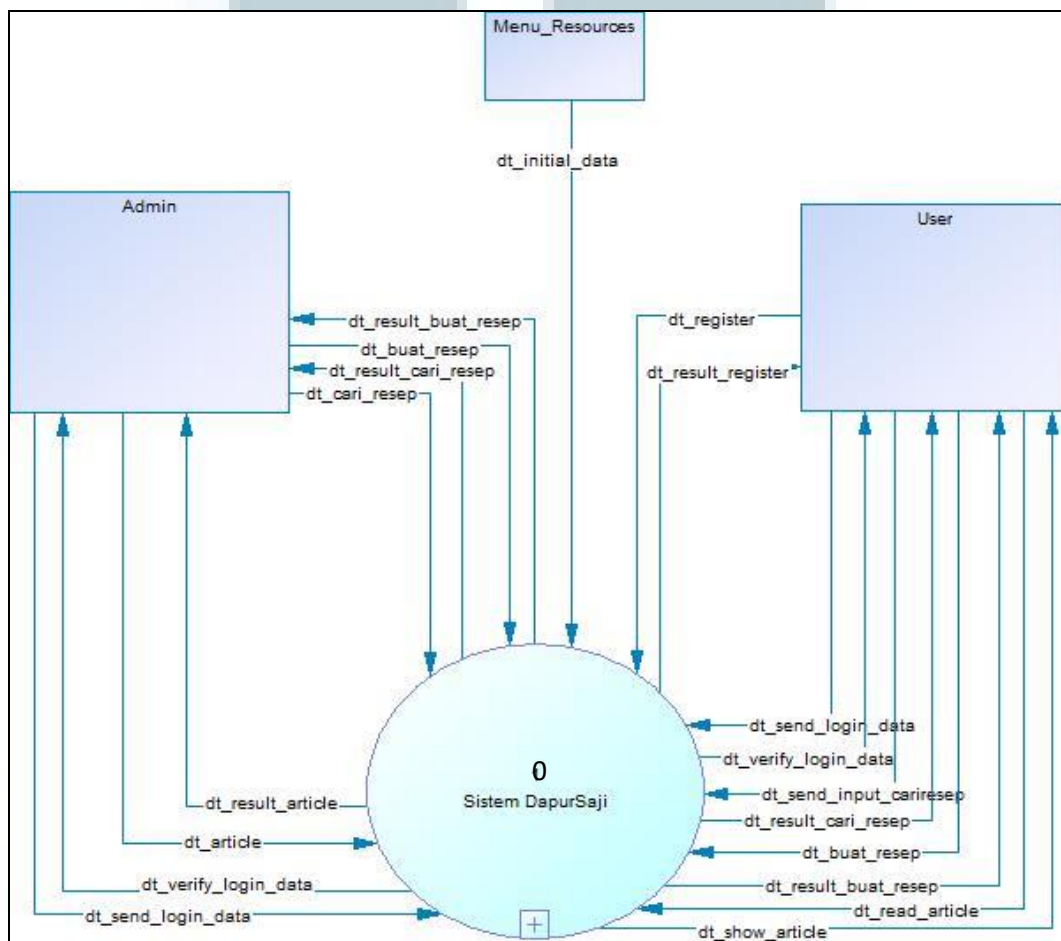
Menu *admin* yang ditunjukkan pada gambar 3.9 berfungsi sebagai proses *edit* artikel yang telah dibuat sebelumnya, setelah *admin* menuju ke halaman menu artikel, *admin* akan memilih artikel yang akan *diedit*, kemudian artikel secara detail akan muncul bersamaan dengan tombol *edit* disebelah judul. Lalu proses *edit* akan dilakukan setelah *admin* menekan tombol *edit*, judul dan konten artikel akan dimuat di *textarea* sehingga *admin* dapat merubah apa yang perlu diubah saja, kemudian tombol *update* untuk peng-*updatean* artikel tersebut lalu setelahnya akan dikirim ke *database*.



Gambar 3.10 *Flowchart* Hapus Artikel

Fitur *admin* yang ditunjukkan pada gambar 3.10 dilakukan ketika *admin* menuju ke halaman artikel kemudian *admin* memilih artikel yang akan dihapus, pada artikel tersebut terdapat tombol hapus untuk menghapus artikel tersebut

### 3.6. Data Flow Diagram



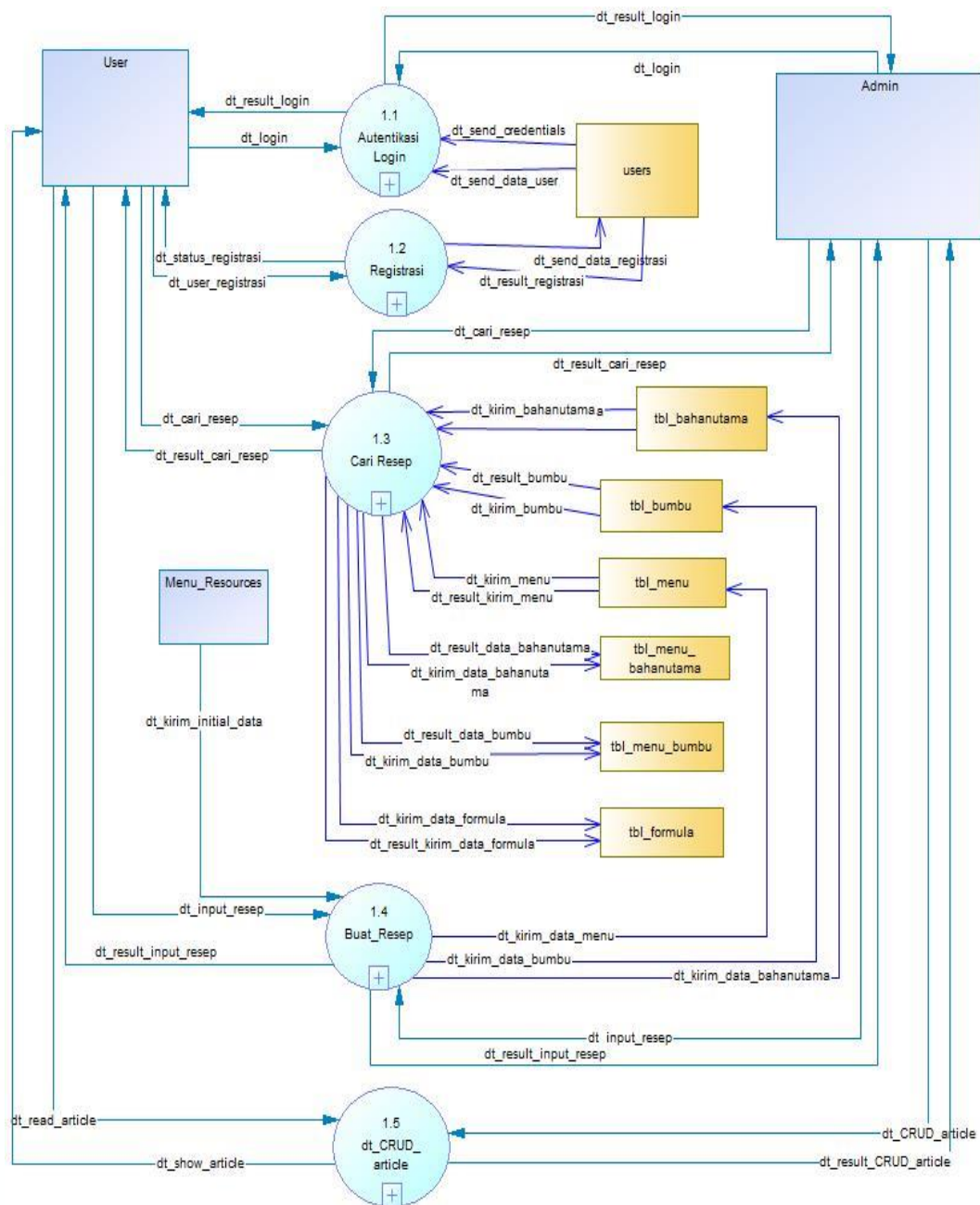
Gambar 3.11 Context Diagram

Context diagram seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.11 menjelaskan bahwa inisialisasi data terdapat di entitas *menu\_resources* dan juga entitas *User* memiliki aliran data yang berfungsi untuk memproses beberapa aktivitas antara lain *login* dan juga *register*, mencari resep, melihat artikel dan juga membuat



resep baru dengan melakukan beberapa *input* yang dapat diproses sistem. Sedangkan *admin* mendapatkan *previledge* khusus terhadap sistem sehingga *admin* dapat membuat artikel yang nantinya akan dibaca oleh user, mengedit artikel dan juga menghapus artikel.

*Data Flow Diagram* (DFD) level satu akan diilustrasikan pada gambar 3.12 menjelaskan subsistem yang terdapat pada Sistem *Website* Dapur Saji seperti autentikasi *user*, *register*, cari resep, buat resep, *CRUD* artikel. DFD juga akan menggambarkan *storage* yang terdapat pada sistem, antara lain *storage users* yang berfungsi menyimpan data *user* dan tabel-tabel yang berfungsi untuk menyimpan semua data inputan *user* atau pemrosesan sistem antara lain *tbl\_bahanutama* yang berfungsi untuk menyimpan data id dan nama-nama bahan utama, *tbl\_bumbu* untuk menyimpan id dan nama bumbu yang diinputkan user, *tbl\_formula* sebagai tabel yang menyimpan hasil dari data yang telah diproses dengan algoritma *Slope One*, *tbl\_slope* sebagai tabel penyimpanan data kontribusi pengguna, *tbl\_menu* yang menyimpan data-data menu seperti nama menu, id menu, deskripsi atau cara memasak menu, gambar menu dan provinsi menu, *tbl\_menu\_bahanutama* sebagai tabel yang menjadi pivot antara menu dan bahan utama, *tbl\_menu\_bumbu* yang berfungsi sebagai penghubung antara menu dan bumbu-bumbu, *tbl\_artikel* yang menyimpan data-data artikel seperti judul artikel, id artikel dan konten dari artikel itu sendiri.

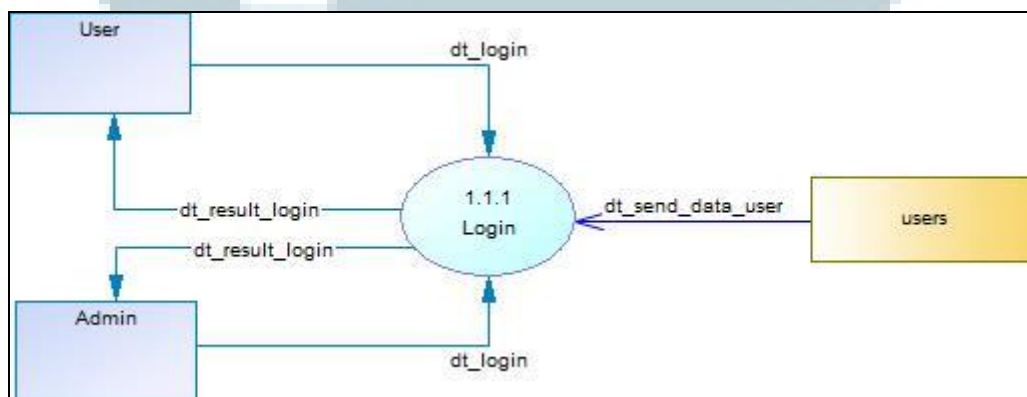


Gambar 3.12 Data Flow Diagram Level 1

Dan pada sistem Dapursaji terdapat beberapa fitur ataupun modul-modul sebagai berikut :

### 1. Proses Autentikasi *Login*

Proses autentikasi *login* ini ditujukan kepada pengguna *website* agar dapat melakukan lebih banyak fitur yang terdapat di *website* ini seperti membuat resep baru. Proses *login* dimulai dengan pengguna memasukkan data diri ke dalam sistem yang kemudian sistem akan mengambil data *login* yang terdapat dalam *storage users* kemudian data tersebut akan dibandingkan. Jika data tersebut *match* atau cocok maka *user* tersebut dinyatakan berhasil login. Proses ini digambarkan pada gambar berikut.

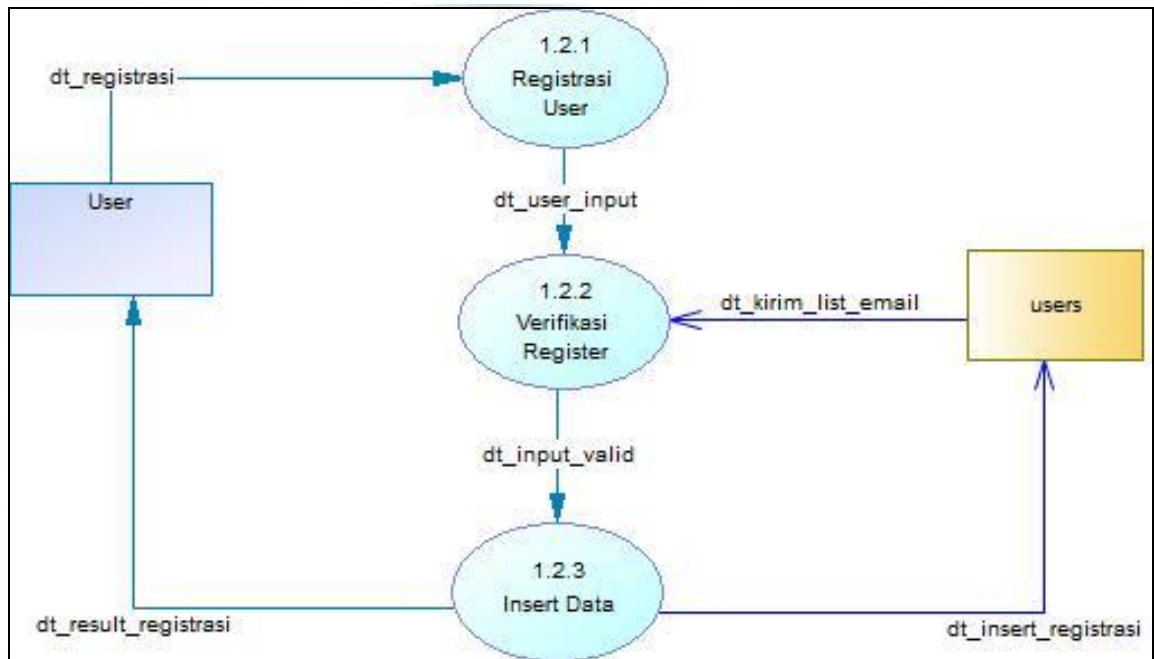


Gambar 3.13 Data Flow Diagram Level 2 pada Subsistem Autentikasi *User*

### 2. Proses *Register*

Proses ini berkaitan dengan proses *login user*. Dalam proses ini pertama-tama *user* harus menginputkan nama ataupun *username*, *password* dan email. Kemudian email akan di cek didalam *storage users* apakah email itu dapat digunakan atau tidak. Apabila semua data yang diinputkan *user* sudah benar maka

proses registrasi dapat dinyatakan berhasil. Berikut gambar dari proses registrasi tersebut.

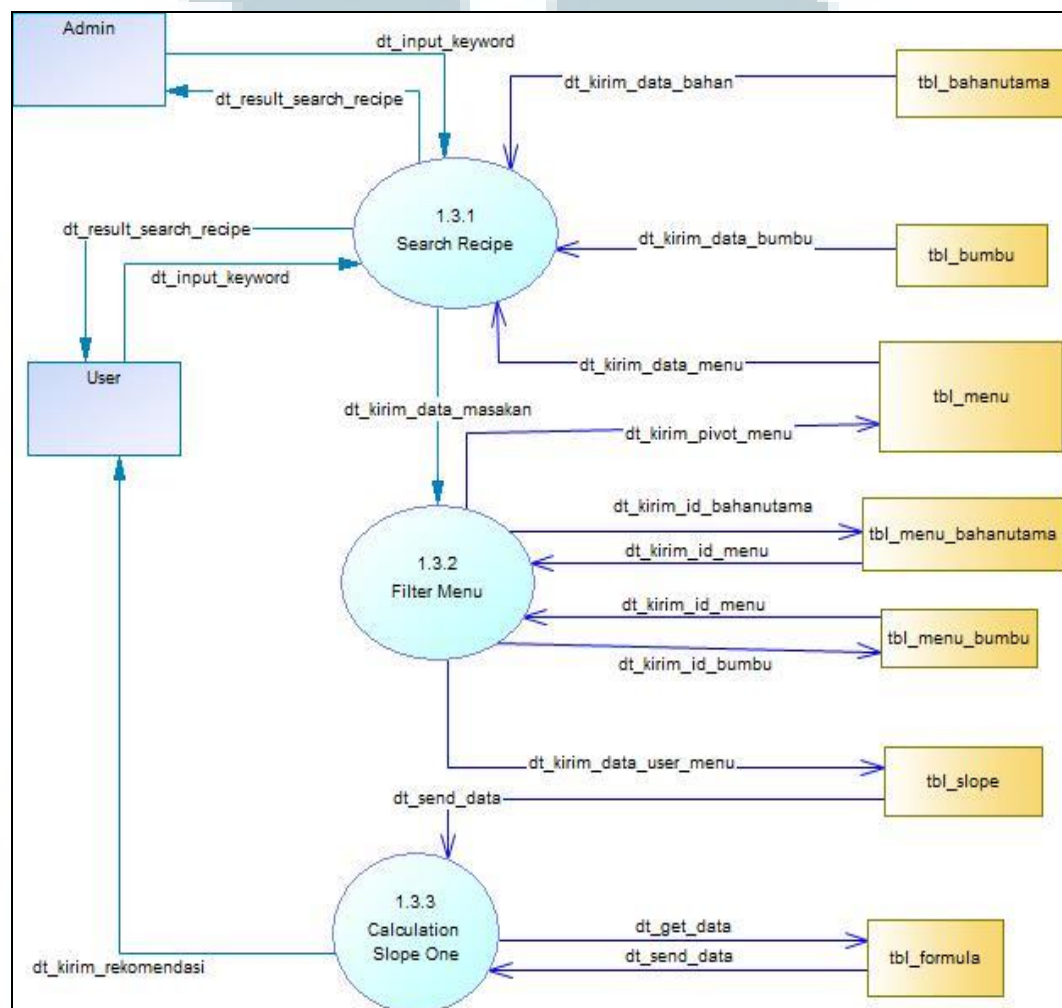


Gambar 3.14 Data Flow Diagram Level 2 Pada Subsistem Registrasi

### 3. Proses Cari Resep

Pada proses cari resep ini memungkinkan *user* untuk mencari suatu resep masakan dengan *input* yang diberikan. Proses ini meliputi pencarian resep masakan dimana *input user* akan dicocokkan kedalam *database*, apabila beberapa inputan *user* tersebut ditemukan didalam *database*, maka sistem akan mengubah inputan *user* tersebut menjadi beberapa id, id ini dipergunakan untuk menjadi suatu titik temu ataupun pivot pada tabel menu, sehingga beberapa id ini akan diubah menjadi daftar masakan yang berupa *output* yang dapat dimengerti oleh *user* yang melakukan pencarian. Selain itu sistem rekomendasi akan menampilkan

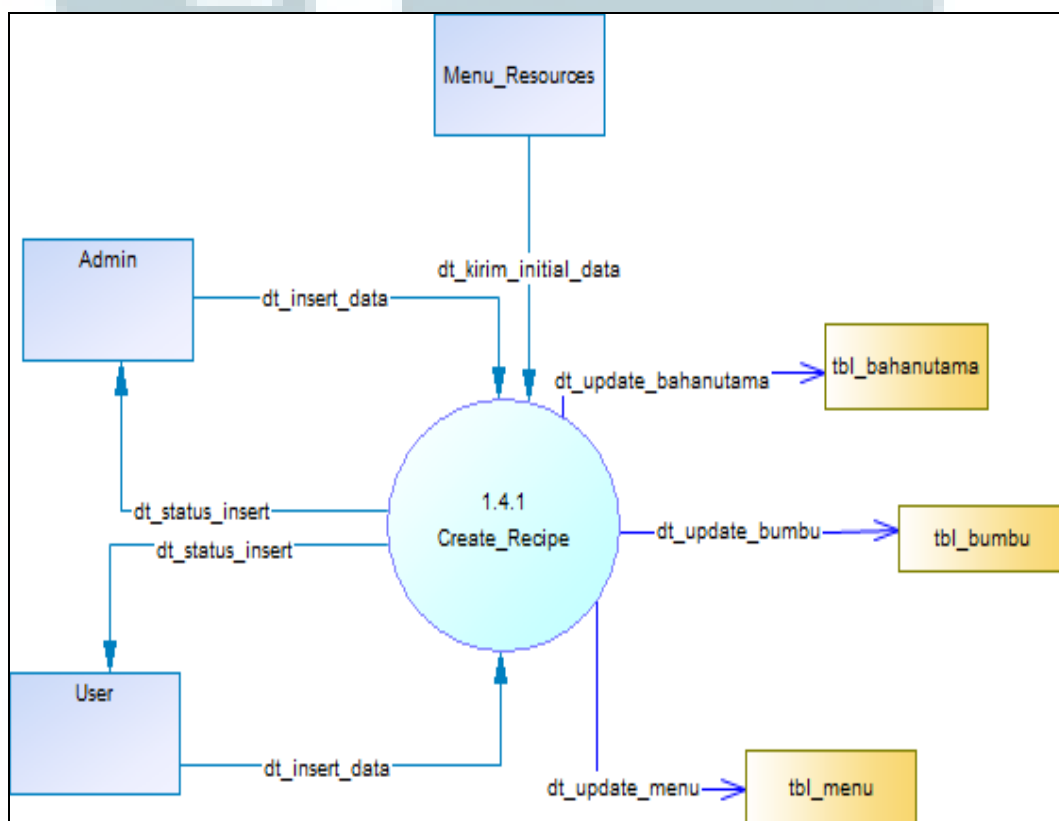
beberapa resep masakan dengan menggunakan algoritma *slope one* dan *user* juga dapat berkontribusi dengan pemberian *like* pada setiap daftar menu apabila *user* menyukai resep tersebut. Lalu *like* tersebut akan menjadi panduan untuk perhitungan algoritma ini sendiri. DFD dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 3.15 Data Flow Diagram Level 2 Subsystem Cari Resep

#### 4. Proses Buat Resep

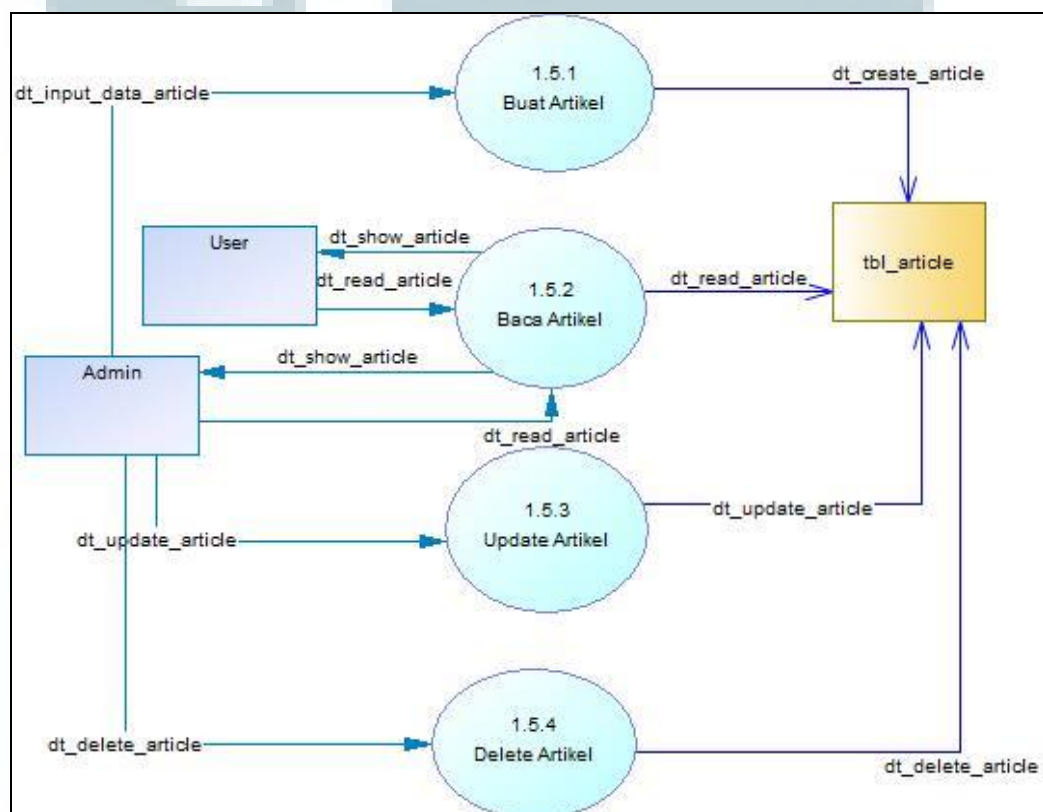
Proses buat resep ini memungkinkan *user* untuk melakukan pembuatan resep baru dengan kreasi dan inovasi user itu sendiri. Proses ini meliputi penginputan data judul masakan, bahan utama, bumbu masakan, foto masakan dan juga cara memasak masakan tersebut yang akan disimpan di beberapa tabel yaitu *tbl\_menu*, *tbl\_bahanutama*, *tbl\_bumbu*, *tbl\_menu\_bahanutama*, *tbl\_menu\_bumbu* dan apabila *user* telah memasukkan semua inputan *user* dapat menekan tombol submit. DFD dari proses ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.16 Data Flow Diagram level 2 Subproses Buat Resep

## 5. Proses *CRUD* artikel

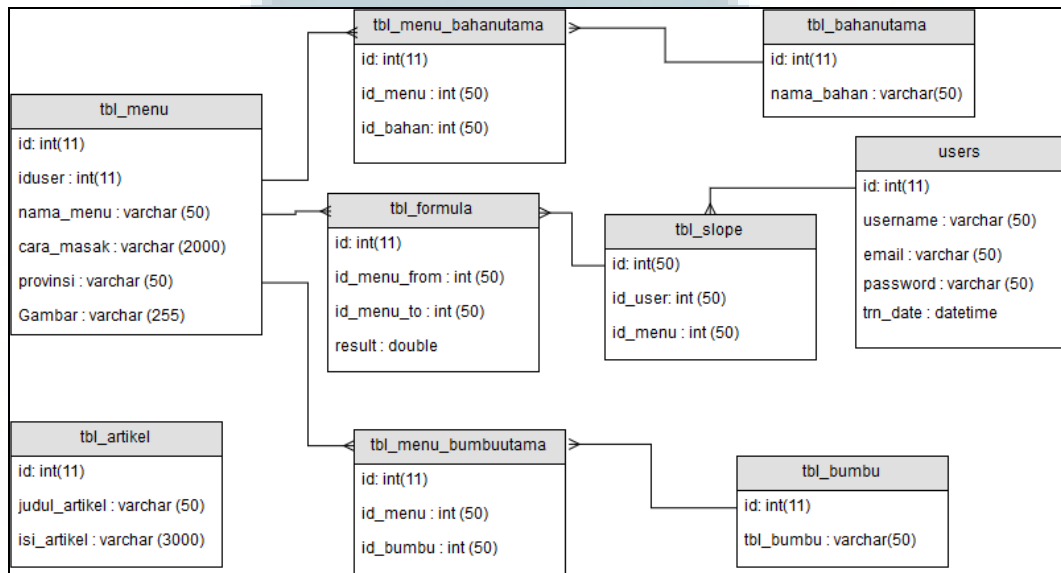
Proses *CRUD* (*Create, Read, Update, Delete*) ini adalah fitur tambahan untuk memberikan informasi kepada *user* berkaitan dengan resep maupun bahan masakan sehingga *user* dapat membaca artikel tentang suatu masakan ataupun bahan masakan dimana bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan pengguna seputar kuliner. Pengguna biasa atau *user* hanya dapat membaca artikel yang di-posting oleh *admin*, hanya *admin* yang dapat mem-posting / *create, update* dan juga *delete*.



Gambar 3.17 Data Flow Diagram level 2 Subsystem CRUD Article

### 3.7. Entity Relationship Diagram

Database yang digunakan oleh Mysql untuk mengetahui hubungan antara objek-objek pada suatu sistem



Gambar 3.18 Entity Relationship Diagram Sistem Dapursaji

Struktur Tabel yang dimiliki sistem Dapursaji adalah sebagai berikut :

Berikut adalah penjelasan mendetail dari setiap tabel.

1. Nama Tabel : Tabel Artikel

Fungsi : Tabel yang digunakan untuk menyimpan semua artikel yang telah dibuat oleh *admin* dan fitur seperti mengedit artikel, menghapus artikel akan mempengaruhi tabel ini

Primary Key : ID



Table 3.1 Struktur Tabel Artikel

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	ID	Int	ID Dari artikel-artikel
2	Judul Artikel	Varchar	Judul dari artikel
3	Isi Artikel	Varchar	Isi dari artikel

2. Nama Tabel : Tabel Bahan Utama

Fungsi : Tabel yang digunakan untuk menyimpan semua data yang berkaitan dengan bahan-bahan

Primary Key : ID

Table 3.2 Struktur Tabel Bahan

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	ID	Int	ID Dari bahan
2	Nama_bahan	Varchar	Nama dari bahan

3. Nama Tabel : Tabel Bumbu

Fungsi : Tabel yang digunakan untuk menyimpan semua data yang berkaitan dengan bumbu-bumbu

Primary Key : ID

Table 3.3 Struktur Tabel Bumbu

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	ID	Int	ID Dari bumbu
2	Judul Bumbu	Varchar	Judul dari bumbu

4. Nama Tabel : Tabel Formula

Fungsi : Tabel yang digunakan untuk menyimpan data dan hasil perhitungan dari algoritma *slope one*

Primary Key : Result

Table 3.4 Struktur Tabel Formula

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	ID	Int	ID Dari formula
2	Id_menu_from	Varchar	Menu yang sedang dibuka <i>user</i> sebagai pembuat trigger ke menu rekomendasi selanjutnya
3	Id_menu_to	Varchar	Menu yang dirujuk untuk rekomendasinya
4	Result	Double	Hasil perhitungan untuk menunjukkan rating dari sebuah menu

5. Nama Tabel : Tabel Menu

Fungsi : Tabel yang digunakan untuk menyimpan semua data data dari menu

Primary Key : ID

Table 3.5 Struktur Tabel Menu

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	ID	Int	ID Dari menu
2	Iduser	Int	Id dari <i>user</i>
3	Nama_menu	Varchar	Nama – nama menu
4	Cara_masak	Varchar	Panduan dari cara memasak berupa tahapan - tahapan
5	Provinsi	Varchar	Provinsi dari sebuah masakan
6	Gambar	Varchar	Gambar dari resep masakan

6. Nama Tabel : Tabel Menu\_Bahanutama

Fungsi : Tabel yang digunakan sebagai pivot dari menu dan juga bahan utama sehingga dengan id bahan utama dapat menampilkan nama menu yang dimengerti *user*

Primary Key : Id\_menu

Table 3.6 Struktur Tabel Menu\_bahanutama

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	ID	Int	ID pivot dari menu dan bahan utama
2	Id_menu	Int	Id dari menu masakan
3	Id_bahan	Int	Id dari bahan masakan

7. Nama Tabel : Tabel Menu\_Bumbuutama

Fungsi : Tabel yang digunakan sebagai pivot dari menu dan juga bumbu utama sehingga dengan id bumbu utama dapat menampilkan nama menu yang dimengerti *user*

Primary Key : Id\_menu

Table 3.7 Struktur Tabel Artikel

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	ID	Int	ID pivot dari menu dan bumbu utama
2	Id_menu	Int	Id dari menu masakan
3	Id_bumbu	Int	Id dari bumbu masakan

8. Nama Tabel : Tabel Slope

Fungsi : Tabel yang berfungsi menyimpan id *user* dan juga id menu yang di *like* oleh user sehingga dapat dipergunakan untuk memroses algoritma *slope one*

Primary Key : Id\_menu

Table 3.8 Struktur Tabel Slope

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	ID	Int	ID dari <i>row slope one</i>
2	Id_user	Int	Id yang dimiliki oleh <i>user</i>
3	Id_menu	Int	Id dari menu yang telah di <i>like</i> oleh <i>user</i>

9. Nama Tabel : users

Fungsi : Tabel yang menyimpan detail dari *user* yang telah teregistrasi dalam website dapur saji

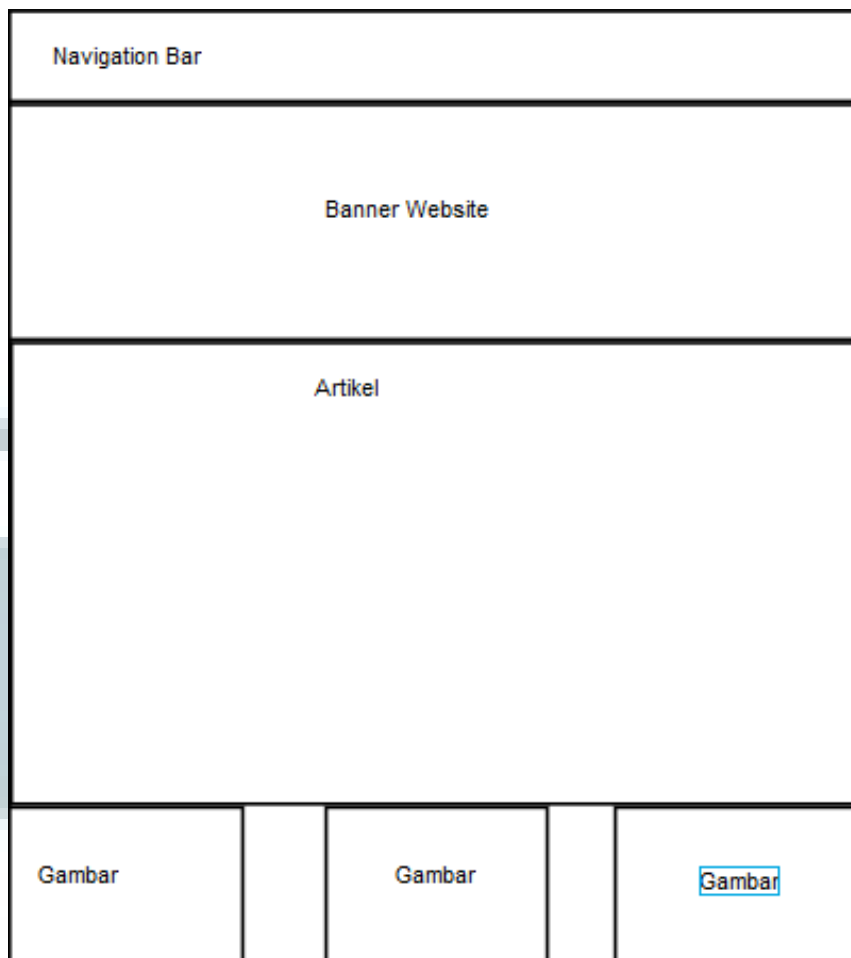
Primary Key : ID

Table 3.9 Struktur Tabel Users

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	ID	Int	ID Dari sebuah <i>user</i>
2	Username	Varchar	<i>Username</i> dari <i>user</i> yang dipakai untuk masuk kedalam <i>website</i>
3	Email	Varchar	Email dari <i>user</i>
4	Password	Varchar	<i>Password</i> <i>user</i> yang telah di MD5
5	Trn_date	Timestamp	Menyimpan tanggal pembuatan dari <i>user</i> yang sedang melakukan registrasi

### 3.8. Perancangan Tampilan Antarmuka

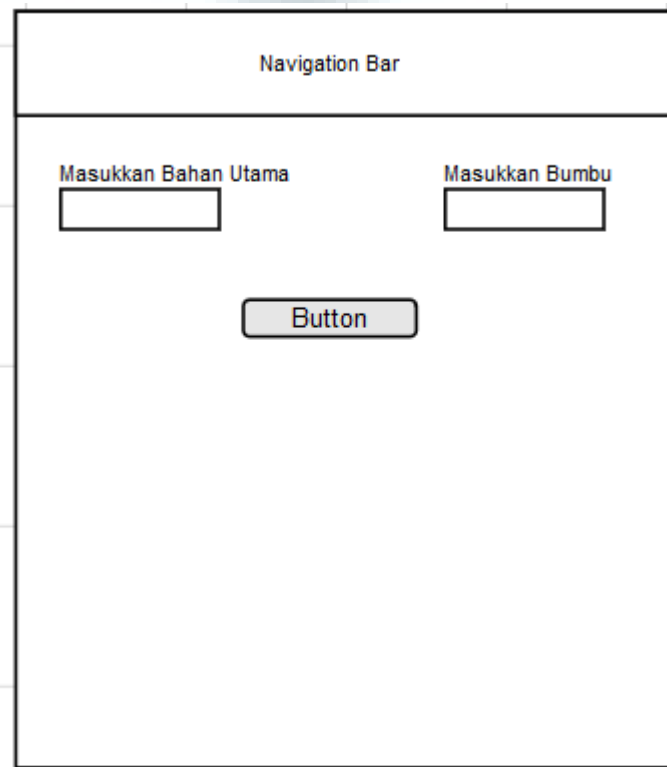
Sebelum proses pembuatan desain UI serta fungsionalitas-fungsionalitas yang terdapat pada sistem, rancangan tampilan antarmuka dibuat terlebih dahulu agar mempermudah proses pengembangan aplikasi. Adapun tampilan rancangan antarmuka pada halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.19



Gambar 3.19 Tampilan Halaman Utama

Gambar 3.19 menunjukkan tampilan pada halaman utama *website*, dapat dilihat di gambar diatas terdapat bagian-bagian yang memiliki fungsi berbeda-beda yang pertama adalah bagian navigasi yang terletak pada bagian paling atas yang berfungsi untuk mengarahkan *user* ke bagian-bagian seperti pencarian resep, pembuatan resep baru, melihat resep terpopuler dan halaman *login*. Pada bagian selanjutnya terdapat resep-resep makanan yang telah dipilih / dipilih acak oleh administrator sehingga menampilkan beberapa gambar makanan yang dapat dilihat detailnya dengan menekan tombol *button* yang berada dibawahnya, lalu

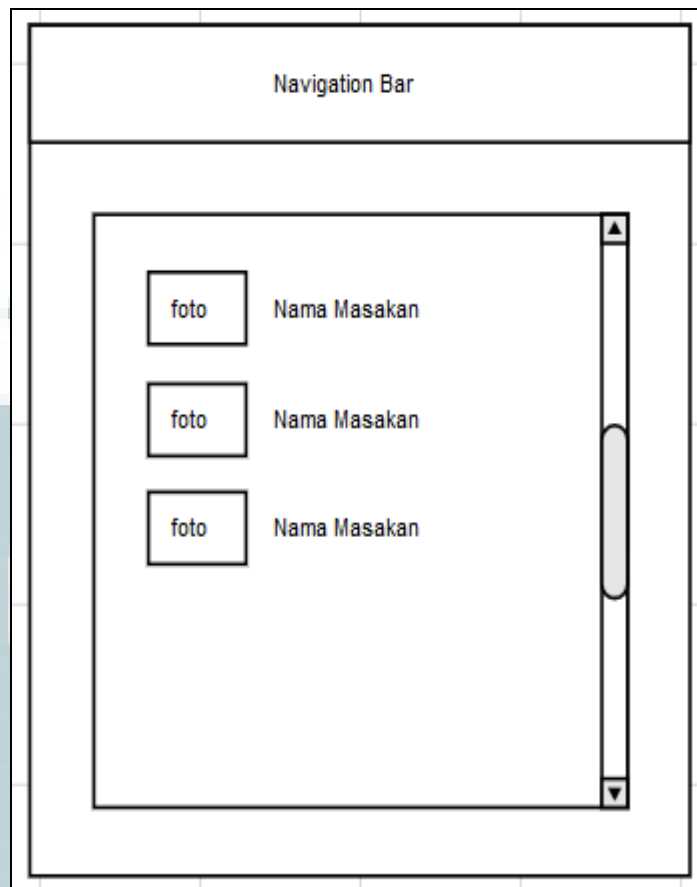
terdapat segmen yang menampilkan artikel tentang makanan yang dapat dibaca oleh *user* yang berkunjung ke *website* ini



The mockup shows a rectangular form with a black border. At the top, there is a section labeled "Navigation Bar". Below this, the form is divided into two columns. The left column has a label "Masukkan Bahan Utama" above a rectangular text input field. The right column has a label "Masukkan Bumbu" above a rectangular text input field. Centered below these two input fields is a rounded rectangular button labeled "Button".

Gambar 3.20 *Mockup* Tampilan Cari Masakan

Pada Gambar 3.20 terdapat dua *textbox* yang dapat bertambah setiap kali inputan dimasukkan dan menekan enter sehingga *user* dapat menambahkan beberapa macam jenis bahan masakan dan apabila *user* telah selesai memasukkan inputan dan ingin mulai pencarian maka *user* dapat melakukan pengeklikan di tombol *submit button* yang berada dibawah *textbox* tersebut



Gambar 3.21 *Mockup* Tampilan *List* Pencarian Masakan

Pada Gambar 3.7 dapat dilihat bahwa apabila *user* telah menginputkan dan melakukan pencarian maka semua inputan *user* akan diproses dan *list* makanan akan dikeluarkan beserta foto dari makanan tersebut akan terdapat *scroll* yang memungkinkan untuk menampilkan resep yang lebih banyak



875 × 153

875 × 67

Resep makanan xxx

Bahan

Email Address +

Cara Memasak

Email Address +

Button

Gambar 3.22 Tampilan Halaman Pembuatan Resep Baru

Pada Gambar diatas terdapat beberapa inputan yang harus diisi oleh *user* pada saat pembuatan resep baru. Pertama-tama *user* harus mengisikan judul / nama masakan terlebih dahulu dan memilih foto makanan, lalu *user* akan memasukkan bahan utama dan bumbu masakan, *textbox* akan bertambah dengan penekanan tombol enter sehingga *user* dapat memasukkan bahan-bahan masakan sebanyak mungkin. Yang terakhir *user* dapat melakukan *step-by-step* cara pembuatan masakan tersebut lalu menekan tombol *submit* untuk mengirimkan data dan proses *filter* data tersebut akan dilakukan nantinya.

Nav Bar
<p>Login</p> <p><input type="text" value="Username"/></p> <p><input type="password" value="Password"/></p> <p><input type="button" value="Login"/></p> <p>Belum bergabung ? <a href="#">Register disini</a></p>

Gambar 3.23 Tampilan *Login*

Pada gambar diatas *user* diharuskan *login* terlebih dahulu untuk memanfaatkan fitur-fitur tambahan seperti penambahan resep apabila *user* tidak memiliki ID maka *user* dapat menekan tombol *register* yang akan dibawa ke halaman registrasi yang dapat dilihat pada gambar 3.10

Nav Bar
<p>Registrasi</p> <p><input type="text" value="Username"/></p> <p><input type="password" value="Password"/></p> <p><input type="text" value="Email Address"/></p> <p><input type="button" value="Register"/></p> <p><a href="#">Sudah bergabung ? Login disini</a></p>

Gambar 3.24 Tampilan Halaman Registrasi

Pada Gambar 3.10 *user* dapat melakukan registrasi dengan mengisi data-data pribadi yang diminta, apabila *user* melewati satu *textbox* / mengosongkan maka otomatis *textbox* akan berubah menjadi merah dan meminta *user* untuk

mengisinya kembali, apabila *user* telah selesai dengan penginputan data pribadi maka *user* dapat menekan tombol register dan *user* tersebut telah teregistrasi sehingga dapat melanjutkan proses ke halaman *login*

The screenshot shows a web application interface with a navigation bar at the top labeled "Nav Bar". Below the navigation bar, the interface is divided into two main sections. The left section contains the text "Edit Artikel" and a blue hyperlink labeled "Rendang". The right section is titled "Post An Article" and contains a form for creating a new article. The form includes a label "Judul" followed by a text input field, another label "Post An Article" followed by a larger text area labeled "Isi", and a "Send" button at the bottom.

Gambar 3.25 Tampilan Halaman *Edit* dan Pembuatan Artikel baru

Pada halaman ini *admin* dapat melakukan *edit* artikel dengan cara menekan *list* artikel di sebelah kiri dan kemudian detail artikel akan muncul seperti gambar 3.26 dibawah lalu tombol *edit* akan muncul dan apabila ditekan akan menuju kembali ke halaman *edit* seperti gambar 3.25 dan bagian sebelah kanan akan terisi sesuai dengan artikel yang ingin diedit lalu *admin* dapat melakukan proses *update*.

Pembuatan artikel baru hanya dengan mengisi konten dari artikel dan judul lalu mempostnya



Gambar 3.26 Tampilan halaman Baca Artikel

Pada halaman ini *user* akan melihat gambar artikel dan kemudian disamping gambar akan terdapat konten dari gambar itu sendiri menjelaskan apa saja yang ingin diulas pada artikel ini. Lalu *user* juga dapat menekan tombol artikel selanjutnya untuk membaca artikel berikutnya dan sebelumnya untuk artikel sebelumnya. Menu hapus artikel dan edit artikel hanya akan muncul apabila yang login adalah *admin* maka *user* tidak dapat melihatnya